

APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL POST PANDEMIA

APPLICATIONS OF GRAPHIC DESIGN IN POST-PANDEMIC VIRTUAL EDUCATION

APLICAÇÕES DO DESIGN GRÁFICO NA EDUCAÇÃO VIRTUAL PÓS-PANDEMIA

Daniel Alexander López Coloma
Universidad Nacional de Loja
daniel.lopez@unl.edu.ec
0000-0001-8613-8892

Resumen

El diseño gráfico como disciplina se encarga de la planeación de proyectos en favor de manejar de la mejor manera la distribución de información y disposición de los elementos, más allá de las artes o publicidad, en contraste la educación virtual durante la emergencia sanitaria del COVID-19 donde se mostraron las falencias que la falta de planeación y preparación dejaron expuestas. De esta forma el diseño ofrece una solución que mejora de forma puntual todas y cada una de dichas falencias al enfocarse en la comunicación visual de conocimientos así como del aumento de interés y participación por parte de los estudiantes, además de la capacidad de los docentes para conseguir una mejor comprensión de como se establecen elementos visuales con un orden que permite una comunicación circular en la que el educando se hace partícipe de forma activa y al momento, motivando a los estudiantes de todos los niveles académicos a estar alerta en una constante búsqueda y experimentación de soluciones a los problemas que se encuentren.

Palabras clave: Diseño gráfico, Planeación, Educación virtual, Comunicación visual.

Abstract

Graphic design as a discipline is responsible for planning projects in favor of managing the distribution of information and arrangement of elements in the best way, beyond the arts or advertising, in contrast to virtual education during the COVID 19 health emergency. where the shortcomings that the lack of planningand preparation left exposed were shown. In this way, the design offers a solution that punctually improves each and every one of these shortcomings by focusingon the visual communication of knowledge as well as the increase of interest and participation on the part of the students, in addition to the capacity of the teachers to achieve a better understanding of how visual elements are established in an order that allows circular communication in which the student participates actively and at the moment, motivating students of all academic levels to be alert in a constant search and experimentation of solutions to the problems that are found.

Keywords: Graphic design, Planning, Virtual education, Visual communication.

Resumo

O design gráfico como disciplina é responsável por planejar projetos em prol de gerenciar da melhor maneira a distribuição de informações e o arranjo de elementos, além das artes ou da publicidade, em contraste com a educação virtual durante a emergência de saúde do COVID 19. onde as deficiências que a falta de planejamento e preparo deixados expostos foram mostrados. Desta forma, o design oferece uma solução que pontualmente melhora todas e cadauma dessas deficiências, focando na comunicação visual do conhecimento, bem como no aumento do interesse e participação dos alunos, além da capacidade do professores para uma melhor compreensão de como os elementos visuais se estabelecem numa ordem que permite uma comunicação circular em que o aluno participa ativamente e no momento, motivando os alunos de todos os níveis académicos a estarem atentos numa constante procura e experimentação de soluções para os problemas que são encontrados.

Palavras-chave: Design gráfico, Planejamento, Educação virtual, Comunicação visual.

Introducción

El diseño gráfico es una disciplina la cual busca la mejor manera de realizar un plan o proyecto más allá de una simple imagen Berryman (1090) explica que: los diseñadores gráficos tienen la responsabilidad de generar soluciones visuales, que sean funcionales, elegantes, apropiadas, simples y económicas. Deben resolver problemas que van desde un rango simple como la elaboración de un cartel hasta la complejidad de un sistema de señalización para un aeropuerto. Asu vez autores como Herrero y Manzanares (2020), expresan la necesidad de establecer una formación visual, que se maneje de manera estética, que se adapte a la adquisición de conocimientos, que desarrolle el pensamiento crítico frente a fenómenos y ámbitos comunicativos de carácter visual. Fortaleciendo no solo el proceso de enseñanza, sino, también a la capacidad de análisis visual y reconocimiento de patrones de los estudiantes.

Sin embargo, el súbito traspaso a una educación virtual no planeada debilitó al proceso educativo por un periodo de 2 años, Huanca et Al. (2020) analiza cómo, ante la crisis sanitaria que se vivió por el virus COVID-19 planteó como la educación necesitaba de una mayor interacción y colaboración, tanto de los estudiantes, al necesitar que se vean involucrados en los procesos educativos, así como de los docentes para usar las diversas herramientas virtuales y Tecnologías de las Información y Comunicación (TIC) aunque esto le sea complejo. Además de que sería necesario adoptar una perspectiva holística, integral, transdisciplinaria y crítica. Lamentablemente, estos aspectos fueron ejecutados de forma pobre y apresurada, entorpeciendo a los procesos de educación.

Como una respuesta a esta Buenaño, Escorcha y Lara (2021) comunican que, la comunicación gráfica, es concebida como un proceso social que integra múltiples modos de comportamiento, considerando así, la integración del lenguaje verbal y no verbal pasando de ser un sistema lineal a un sistema circular donde el individuo es partícipe de la comunicación. Estrechando la relación que un alumno mantiene con su entorno de clase, pues al ver su influencia reflejada en el proceso educativo se da una considerable mejora en el interés de este.

En este sentido Moreno (2014) declara que, el diseño controla los medios, las formas de expresión y presentación de los mensajes. Gracias a ello, un comunicado llega a ser técnicamente perfecto, formalmente atractivo y estructuralmente funcional. Estos aspectos condicionan en el más alto grado la respuesta en el receptor. De esta forma se contrarrestaron las dificultades que se presentaron en las clases de la modalidad a distancia vivida durante la emergencia sanitaria del virus COVID-19.

A pesar de lo complicado que pueda parecer en un principio, la implementación y el desarrollo de un proyecto de diseño no es diferente a la implementación de un proyecto educativo. Pues como explica Moreno (2014), Toda actividad intelectual o práctica comienza por una búsqueda, y corresponde a una pregunta sobre el entorno. No es equívoca la naturaleza de la identificación. La gente sabe muy bien distinguir entre lo que significa y lo que es significado.

Cuando se desarrolla un proyecto de diseño pensando en educar es necesario desde el punto de vista publicitario, encontrar el segmento de mercado al que va dirigido. El conocimiento es un medio no un fin; es una herramienta necesaria pero no suficiente para tener éxito después de concluir los estudios. Es crucial contar con la habilidad para aplicar el conocimiento en el proceso de toma de decisiones. Moreno (2014), ya por último Moreno también establece que:

Es necesario también despertar, desarrollar y perfeccionar las capacidades y sensibilidades en relación con los materiales, formales y estéticos a través de los cuales tienen su objetivación las obras de diseño. El proyecto de enseñanza debe trazarse por estos lineamientos, teniendo claro que toda la vida del diseñador se desenvuelve en medio de una constante búsqueda y experimentación de soluciones.

Una educación que considera las fortalezas del diseño gráfico debe de alentar a los educandos a permanecer en un estado de alerta para poder identificar los problemas de forma rápida, analizarlos y finalmente proceder con la búsqueda y estructuración de una solución.

Materiales y métodos

Se emplea una metodología afianzada en el enfoque cuantitativo, descriptivo – exploratorio, recopilando información por medio de la búsqueda de fuentes bibliográficas, que se centra en una búsqueda de fuentes de recopilación bibliográfica como lo son Índices CSIC y demás revistas y libros que se enfocan en el diseño en LATINDEX y la pesquisa concreta en Google Académico y por palabras clave ingresadas en el buscador web de google: “Diseño gráfico”;

“Diseño en la educación” y “Educación virtual”. “El diseño en la educación”; “educación virtual pospandemia”.

Constituyéndose todo un proceso para poder estructurar la Tabla 1., donde se especifican los recursos tangibles e intangibles fueron útiles de oficina, computadores, dispositivos de almacenamiento externo, servicio de internet, software, bases de datos científicas indexadas y buscadores académicos, junto al docente investigador que se encuentra inmerso en la pedagogía de la informática.

Resultados y discusión

Los resultados reflejan al momento de la realización de la Tabla 1., que está compuesta por: año de publicación, autores, título de las investigaciones, sus respectivos países y el tema sobre el que se investigó a profundidad, con un enlace web de acceso fácil al final de cada uno, con el fin de acelerar el proceso de búsqueda en tiempo real, optimizando así el proceso de investigación.

Tabla 1.

Aportes de la realidad aumentada para el futuro de la educación.

AÑO	AUTORES	TÍTULO	PAÍS	TEMA	URL
1990	Berryman, G.	Notes on graphic design and visual communication.	Argentina	El diseño gráfico	https://issuu.com/deming/docs/typographybook
2014	Moreno, C.	Apuntes sobre diseño gráfico: Teoría, enseñanza e investigación	Bélgica	Implementación del diseño gráfico en la educación virtual pospandemia	https://www.academia.edu/download/58407746/APUNTES_SOBRE_DISENO_GRAFICO_TEORIA_ENSEANZA_I

<u>NVESTIGACION .pdf</u>					
2019	Buenaño, J., Escorcha, J., y Lara, V.	Análisis del lenguaje visual para el aprendizaje en Educación Superior desde una perspectiva constructivista cognitiva.	Ecuador	El diseño gráfico en la educación virtual	https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/download/223/182
2020	Herrero, Á. P., & Manzanares, J. P.	La necesidad de la educación estética para la formación en diseño gráfico: una propuesta metodológica.	España	El diseño gráfico en la educación	https://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/download/1218/1993
2020	Huanca-Arohuanca, J. W., Supo-Condori, F., Sucari León, R., & Supo Quispe, L. A.	El problema social de la educación virtual universitaria en tiempos de pandemia.	Perú	La educación virtual durante la pandemia	https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_artext&pid=S2215-41322020000300115

Fuente: Recopilación bibliográfica en línea Web 3.0. Adaptado por el Autor.

En la Tabla 1., se evidencia las formas en que el diseño gráfico se emplea en la realización de proyectos fuera del campo de la publicidad o las artes, recopilando información contenida en artículos que datan del año de 1990 hasta el año 2021 y que se recopilaron de países de habla hispana como lo son España, Argentina, Perú y Ecuador, así como del país europeo Bélgica. En todos ellos se explora acerca de las diversas formas en que el emplear la disciplina del diseño gráfico trae beneficios a las áreas que se disponen a aprovecharlo, mostrando que esta misma implementación ya se ha mostrado beneficiosa para los procesos educativos previos a la crisis sanitaria del COVID-19, inclusive, sabiendo que la correcta implementación de dicha disciplina fortalece al proceso de educación virtual en todas sus falencias.

Conclusiones

La educación virtual durante la pandemia se vio terriblemente debilitada debido a la falta de planeamiento que la precedió.

El Diseño Gráfico tiene toda la capacidad de corregir los fallos principales que se vivieron en la educación durante la emergencia sanitaria como lo son la baja comunicación y falta de interés por parte de los estudiantes.

El aplicar un proyecto de diseño gráfico en el ámbito educativo es una labor perfectamente realizable con la cual se transforma a las clases de un monólogo en un diálogo constante entre el docente, la información y el estudiante.

REFERENCIAS

- Berryman, G. (1990). Notes on graphic design and visual communication (Rev. ed ed.). Los Altos, Calif: Crisp Publications
- Buenaño, J., Escorcha, J., y Lara, V. (2019). Análisis del lenguaje visual para el aprendizaje en Educación Superior desde una perspectiva constructivista cognitiva. *Revista Científica Ecociencia*, 6(5), 1-17.
- Herrero, Á., y Manzanares, P. (2020). La necesidad de la educación estética para la formación en diseño gráfico: una propuesta metodológica. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, (153), 117-136.
- Huanca, J., Supo, F., Sucari, R., y Supo, L. (2020). El problema social de la educación virtual universitaria en tiempos de pandemia, Perú. *Revista Innovaciones Educativas*, 22, 115-128.
- Moreno, C. (2014). Apuntes sobre diseño gráfico: Teoría, enseñanza e investigación. Belgica. Editorial CESAL.